



SIMULATION GAME
RAILROAD MANAGEMENT
URBAN DEVELOPMENT

MAP CONSTRUCTION

コンストラクションマニュアル

ARTDINK

目次

はじめに	2
システムの起動	3
開始と終了、メニューの操作について	6
作成したマップで遊ぶには	18

マップコンストラクションモードは、地形、発展状況、資金、都市名など、ゲームモードで新しくプレイするための初期データを、ユーザーのみなさんが自由に作成することのできるモードです。

このモードを使えば、うまく橋がかけられなかった川や、スキー場の建設ができなかった山も、思うままに作り変えられます。

また、みなさんの自由な発想で、付属のマップには見られない奇抜な地形や、住み慣れた地元の街など、完全オリジナルの新マップを作ることができます。

作成した新マップは、自分でプレイする以外にも、ユーザー間で交換し、腕を競ったり、美観や都市機能について批評するのも面白いでしょう。マップデータは全機種完全互換ですから、相手を選びません。

「AⅢ」の、新たな世界が広がります。

システムの起動

◎PC9801

- ①パソコン本体の電源を入れます。
- ②コンストラクションディスクをドライブ1（あるいはA）、データディスクをドライブ2（あるいはB）に入れ、リセットボタンを押して下さい。

◎FM-TOWNS

- ①パソコン本体の電源を入れます。
- ②CD-ROMドライブにシステムディスク（CD-ROM）をセットし、リセットボタンを押して下さい。
- ④「ゲーム」「コンストラクション」を選ぶウィンドウが開かれます。
- ⑤「コンストラクション」をクリックして下さい。

◎98NOTEタイプ

P5をお読み下さい。

ユーザーディスクの準備

マップコンストラクションを使用するためには、まずAⅢ本編と同様に、ユーザーディスクを作成する必要があります。このユーザーディスクはマップの登録などに使用します。

ユーザーディスク作成のために、ブランクディスクが1枚必要になります。市販のディスク（5インチ2HD/3.5インチ2HD）を用意して下さい。

- ①コンストラクションを起動して下さい。
- ②タイトルが出た後、自動的に「SYSTEM」メニューが開かれます。
- ③メニューの中の「フォーマット」をクリックして下さい。

◎PC9801

- ④ディスクを入れ替えるメッセージが表示されます。指示に従って、データディスクとユーザーディスク用の市販ディスクを入れ、「実行」をクリックして下さい。

◎FM-TOWNS

- ④「CD→FD」「FD→FD」というウィンドウが開きます。「CD→FD」をクリックして、ドライブ0にユーザーディスク用の市販ディスクを入れ、「実行」をクリックして下さい。

※ユーザーディスクに使用したディスクは、マップコンストラクション専用のディスクになり、以前に使われていた内容はすべて消去されます。必要な内容を消してしまうといったトラブルを避けるために、新品のディスクをお使い下さい。

※データディスク（マスター）は、ユーザーディスクを作成するためだけに必要です。ユーザーディスクを作った後は、ゲームのプレイやセーブ用には使用しませんので、大切に保管しておいて下さい。

98NOTEタイプの起動方法

RAMドライブをユーザーディスクとして使うため、システムを起動する前にデータディスクの転送を行います(手順はAⅢ本編と同じです)。

※98NOTEタイプでは、RAMドライブを利用するためにユーザーディスクを作る作業はありません。しかしユーザーデータの退避が必要になることもあるので、専用のフロッピーディスクを1枚は用意しておくといでしょう。

- ①「HELP」キーを押しながら本体の電源を入れ、ユーティリティ・メニューを立ち上げます。ドライブにディスクが入っていないことを確認して下さい。
- ②ドライブにデータディスクを入れて下さい。
- ③メニューから「FD→RAMドライブ」を選んで下さい。
- ④転送が終わったら、データディスクを取り出し、コンストラクションディスクを入れて下さい。
- ⑤メニューから「システム起動」を選んで下さい。
- ⑥ディスクドライブのランプが点灯した後、タイトル画面が出ます。

※RAMドライブにデータを転送すると、それ以前にRAMドライブに記録してあったデータは消去されます。RAMドライブに重要なデータが保存してある場合にはディスクなどに退避しておいて下さい。

※セッティングスイッチの2番をONにして、モノクロ8諧調モードで使用して下さい(P17)。

※RAMドライブに、AⅢ本編、またはマップコンストラクションのデータが入っている場合には、ユーティリティを立ち上げる必要はありません。

※他のソフトウェアでRAMドライブを使うと、ユーザーデータは消えてしまいます。ユーティリティメニューを開いて「RAMドライブ→FD」を選び、データのバックアップをとっておいて下さい。次回AⅢ、またはマップコンストラクションをプレイするときには、このバックアップデータをRAMドライブにコピーして下さい。

開始と終了、メニューの操作について

実際にマップコンストラクションをする場合の手順を説明します。

マップコンストラクションを始める

- ① マップコンストラクションを起動して下さい。
- ② 「SYSTEM」のメニューが開かれます。
- ③ 「マップ修正」をクリックして下さい。
- ④ #1～6の中からどれか一つを選び、クリックして下さい。
- ⑤ 「実行」をクリックすると、初期マップが読み込まれます。
- ⑥ メニューウィンドウが閉じられ、マップコンストラクションが始まります。

マップコンストラクションの終了

- ① 「SYSTEM」メニューを開いて下さい。
- ② 「終了」をクリックして下さい。
- ③ 画面にメッセージが出ますから、それに従って下さい。



※システム動作中は、絶対にディスクを抜かないで下さい。ディスク破壊の原因になります。とくにディスクドライブが動作中を示すランプが点灯しているときは、絶対にディスクを取り出そうとしないで下さい。

システムメニューの操作

「SYSTEM」

主にファイル操作をするためのウィンドウです。



「マップ登録」・完成したマップをディスクに登録します。このコマンドで登録したデータがAⅢ本編での「ニューゲーム」のマップデータになります。

・#1～6の番号を選び、実行をクリックして下さい。

「マップ修正」・登録してあるマップを読み込みます。マップコンストラクションの最初の操作は、このコマンドでマップを読み込むことから始まります。このコマンドでマップを読み込まなければ、マップを作成することはできません。

・#1～6の番号を選び、実行をクリックして下さい。

「読み込み」・「保存」コマンドで中間セーブしたマップを読み込みます。このコマンドでは、「マップ登録」でセーブしたデータは読み込めません。

・#1～6の番号を選び、実行をクリックして下さい。

「保存」

- ・作成途中のマップを中間セーブします。
 - ・#1～6の番号を選び、実行をクリックして下さい。
- ※マップコンストラクションで作成したユーザーディスクをAⅢ本編のデータディスクマスターに使うためには、中間セーブしたデータをすべて消す必要があります。「DATA」コマンドで資金設定を0にして「保存」して下さい(P14、P18)。

「フォーマット」・マップコンストラクション用のユーザーディスクを作成します。マップの登録や修正などは、ここで作成したディスクで行って下さい。

- ・フォーマットを行うと、ディスクに入っていた前の内容はすべて消去されてしまいますので、注意して下さい。
- ・実行をクリックし、画面上の指示に従って下さい。

※FM-TOWNSでは、ここで「FD→FD」を選択することによって、オリジナルマップデータの入ったコンストラクション用のユーザーディスクから、ゲーム用のユーザーディスクを作成することができます。

「ハードコピー」・プリンターが接続されていれば、現在のマップと路線図を出力(プリントアウト)することができます。

- ・出力は、路線図とマップの2とおり選択ができます。
- ・どちらかを選び、実行をクリックして下さい。
- ・プリンターの対応機種はAⅢ本編に準じます。

「スピード」

- ・ゲーム中の時計の進み具合を調節します。
- ・適当なボックスを直接クリックするか、L/Hをクリックして1段階ずつ調節して下さい。

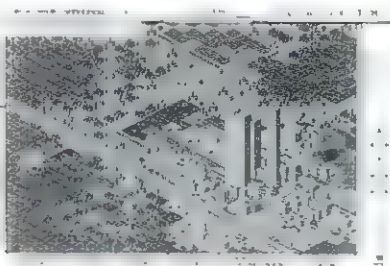
「終了」

- ・マップコンストラクションを終了します。
- ・このコマンドでは保存も登録も行われません。現在の状況を捨てるのでなければ、「保存」または「マップ登録」でセーブしておいて下さい。

マップを作るときの注意事項

マップを作る際には、注意しなければならないことがいくつかあります。以下の説明を必ずよく読んでから、作業に入ってください。

- 「DATA」コマンドで資金を0に設定して「保存」をすると、選んだ番号の中間セーブデータが、消去されます。十分に注意して下さい。ただし、完成したマップを「マップ登録」して、A田本編のデータディスタマスターとして使用する場合には、中間セーブしたデータをすべて消去する必要があります（P18）。
- 街が発展すると新幹線が通るようになりますが、新幹線の線路は山を突っきって延びることはできません。つまり、四隅を山で埋めてしまうと新幹線が通れなくなってしまうわけです。「いつか新幹線の通るような街にしたい………」とお考えの方は、どこか一方を必ずあけておくようにして下さい（既存のマップを参考にして下さい）。



- 港があれば貨物船が入ってきますが、この船はマップの下辺から右辺に、一直線に進みます。また、進路上にある障害物をさけて進むことはできません（既存のマップを参考にして下さい）。



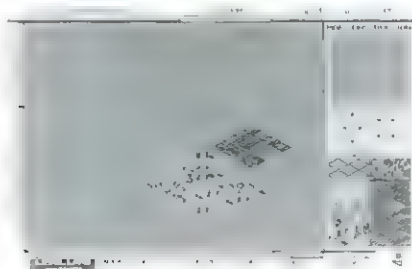
- 「セノテンクスイノチ」の8番スイッチをOFFにすると、画面右上の時計が進み始め、試験運用のモードになります。制作途中のマップが、実際のプレイに適しているかどうか、調べることができます。どうぞ活用して下さい。
- A III本編の「保存」コマンドで保存したデータは、ここで読み込むことはできません。
- ユーザーディスクに「保存」コマンドで中間セーブしたデータが残っている状態でA III本編に使うことはさけて下さい（P18）。

マップエディットメニューの操作

「LEVEL LAND」

海や森林など、全体の景色を決めるためのメニューです。平地、海、住宅地、繁華街、林、森、田畑、果樹園の8種類があります。

- ・右下のウィンドウに表示されている8種類の中から、どれか1つを選んでクリックして下さい。
- ・次にマップ上のどこか1点をクリックし、カーソルを動かすと菱形があらわれますので、適当な位置でクリックして下さい。菱形の範囲内に、選択した地形が置かれます。



「MOUNTAIN」

山を形成します。

- ・右下のウィンドウに表示されている2種類の絵のうち、どちらかを選んでクリックして下さい。
- ・「上げる」、「下げる」のどちらかを選んでクリックして下さい。
- ・「上げる」の場合、左クリックで盛り上げ、右クリックで掘り下げます。「下げる」では、左右どちらのクリックでも掘り下げます。

「RIVER」

川や湖、島を配置します。

- ・右下のウィンドウに表示されている3種類の絵のうち、どれか1つを選んでクリックして下さい。
- ・川を引くときは、AIII本編の線路と同じ要領で、始点と終点をクリックして下さい。
- ・湖と島は、マップ上の配置したい場所で、クリックして下さい。

「TILE」

マップ上の構成物を1タイルずつ配置するコマンドです。タイルとはマップ画面を構成する単位のことです。区画線で区切られた小さな菱形の大きさを1タイルと呼びます。

- ・「PAGE+」、「PAGE-」をクリックしてページを切り替え、希望するタイルが出たら、カーソルをその上へ移動して下さい。
- ・絵の上でクリックし、マップ上で配置したい位置を決めて、もう一度クリックして下さい。

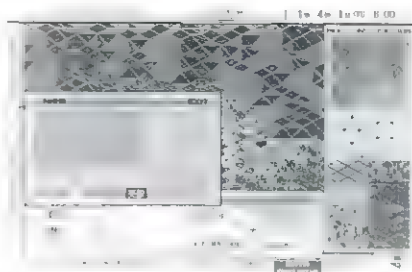
「PORT」

港と空港を配置します。

- ・右下のウィンドウに表示される2種類の絵のうち、どちらかを選んでクリックして下さい。
- ・マップ上の配置したい位置で、もう一度クリックして下さい。
- ・山や特殊な建物にかかるようなところには配置できません。
- ・空港も港も、1マップで1つずつしか配置できません。

「DATA」

自社の資金と都市名を設定します。



- ・「都市名」をクリックすると、文字入力用のウィンドウが開かれます。

五ト音表の中の1文字をクリックすると、その音に対応する漢字が表示されます。「▲」「▼」でページを切り替え、入力したい文字をクリックして下さい。

- ・「かな」でひらがな、「カナ」でカタカナが。「英数」「ロシア文字」「ギリシヤ文字」「記号」は、それぞれアルファベットと数字、ロシア文字、ギリシヤ文字、いろいろな記号などが入力できます。
- ・「BS」は1文字、「CLR」では全文字を消去できます。
- ・入力は8文字までです。
- ・「資金設定」をクリックすると、資金額を設定できます。
- ・資金額は1億円ずつの幅で、最大99億円まで設定できます。
- ・資金を0に設定して「保存」を実行すると、データを消去します。

この作業はマップコンストラクションの仕上げに必要な作業ですが、「マップ登録」コマンドでセーブする前に誤ってデータを消してしまわないよう、注意して下さい。

「CLEAR」

マップの1部、または全部を白紙にするコマンドです。

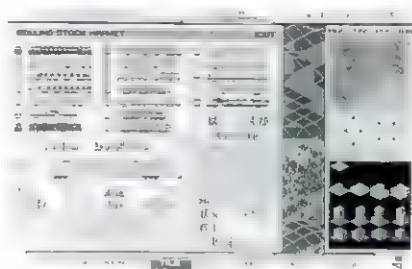
- ・右下のウィンドウの4種類の絵の中から、1つを選んでクリックして下さい。
- ・「ALL TRAINS」を選ぶと、配置、購入してある列車がすべて消去されます。
- ・「ALL RAILROADS」は、「ALL TRAINS」の機能に加えて、敷設してある線路もすべて消去されます。
- ・「ALL MOUNTAIN」は、設置した山がすべて消去されます。
- ・「CLEAR UP」は、「ALL RAILROADS」の機能に加え、マップ全体が白紙の状態になり、都市名も入力前の状態になります。完全オリジナルのマップを作るためには、登録してあるマップを「マップ修正」で読み込んだあとに、このコマンドですべてを白紙にして下さい。

「CONSTRUCTION 1」

基本的にAⅢ本編と同じです。

マップコンストラクションではマップ外につながる幹線用線路も敷設できます。マップの緑と緑を結ぶように敷設すれば、自動的に幹線として登録されます。費用は一切かかりません。

また、列車購入、配置のコマンドでは、合計27台の列車を扱うことができますが、26番、27番に登録した車両は、ゲーム中では購入や売却、配置、撤去はできません。また、発車時刻やポイントの設定もできません。幹線上を往復する列車に使用して下さい。



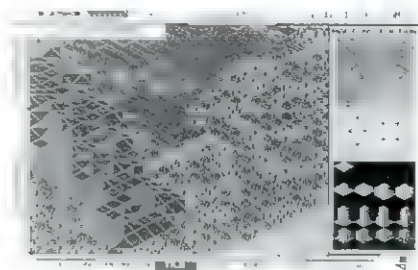
「CONSTRUCTION 2」

基本的にAⅢ本編と同じです。

建造物に関しては、自社／他社の設定ができます。自社、他社を決めるためのウィンドウが出ますので、どちらか一方をクリックして、建設して下さい。費用は一切かかりません。

「AⅢ MAP CONSTRUCTION」

システムのセッティングを変更するためのスイッチです。クリックすると、ON/OFFが切り替わります。スイッチは上げればON、下げればOFFです。



- 1：「CONSTRUCTION」の1と2のメニューをシンボルだけで常に表示します。
- 2：NOTE/BOOKパソコン用に、モノクロ8諧調で、見やすい色調で表示します（モノクロ液晶ディスプレイ用）。
- 3：モノクロ16諧調で、見やすい色調で表示します（ただし、上の2番スイッチの設定が優先します）。
- 4：将来の機能拡張のためのリザーブです。現在は必要ありませんので、ここは必ずOFFにしてください。
- 5：メッセージを重要なものだけに限ります。
- 6：地面の区画を表示します。
- 7：時計を24時間制の表示にします（たとえば、午後2時は14時と表示）。
- 8：OFFにすると試験運用ができます。

※セッティングスイッチの設定は、ユーザーディスクに記録されます。

異なる設定が記録されたユーザーディスクからデータを読み込むと、設定が変わってしまいますので、注意して下さい。

作成したマップで遊ぶには

作成したマップを実際にゲームに使用する場合の、具体的な手順を説明します。

- ①作成したマップを、「マップ登録」コマンドで登録して下さい。
- ②「読み込み」を開き、中間セーブしたデータがないか確認します。もしデータが残っている場合には、そのデータを読み込み、「DATA」コマンドで資金を0に設定し、「保存」して下さい。

◎PC9801

- ③中間セーブしたデータが全部なくなったことを確認したら、次に「終了」をクリックして下さい。
- ④ドライブからマップコンストラクションのコンストラクションディスクを抜き、AⅢ本編のシステムディスクと入れ換えて、リセットボタンを押して下さい。
- ⑤AⅢ本編が立ち上がったら、「フォーマット」をクリックして新しいユーザーディスクを作ります。
あなたの作成したマップコンストラクションのユーザーディスクをドライブ1に、未使用の市販ディスクをドライブ2に入れて、「実行」をクリックして下さい。
- ⑥こうしてできたディスクが、ゲーム用のユーザーディスクになります。
ドライブ1のマップコンストラクションのユーザーディスクを抜き、AⅢ本編のシステムディスクと入れ換えて下さい。次に「ニューゲーム」をクリックして、登録したマップ番号をクリックして下さい。

◎FM-TOWNS

- ③「SYSTEM」メニューを開き、「フォーマット」をクリックして下さい。
- ④「CD→FD」「FD→FD」というウィンドウが開きます。「FD→FD」をクリックし、未使用の市販ディスクをドライブ1に入れ、「実行」をクリックして下さい。
- ⑤こうしてできたディスクが、ゲーム用のユーザーディスクになります。
コンストラクションを終了し、ゲームを起動して下さい。

-
- ⑥マップコンストラクション用のユーザーディスクを抜き、ゲーム用ユーザーディスクをドライブ0に入れて下さい。次に「ニューゲーム」をクリックして、登録したマップ番号をクリックして下さい。

※NOTEタイプのユーザーの方は、一度RAMドライブからFDへデータをコピーし、データディスクマスターとしてバックアップを取ってから、AⅢ本編を起動して下さい。

-
- 本書およびプログラムは著作権法で保護されています。当社に無断で複製することはできません。
 - 本書およびプログラム中で使用されているデータならびに名称は、実際と異なっている場合があります。
 - 本書およびプログラムの利用による影響については責任を負いかねますのでご了承ください。
 - 本書およびプログラムの内容は予告なしに変更することがあります。
-



1st Printing Aol. 1991

〒261 千葉市美浜区高洲1-21-1 三基ビル3F
TEL 043-279-9392

AD-DOS © ARTDINK 1987, 1989, 1990 All rights reserved.

Portions C-TOOL'98, Lifeboat, Inc

COPYRIGHT (C) 1991 BY ARTDINK

株式
会社

アートディンク

〒261 千葉市美浜区高洲1-21-1 三基ビル3F TEL 043-279-9392